



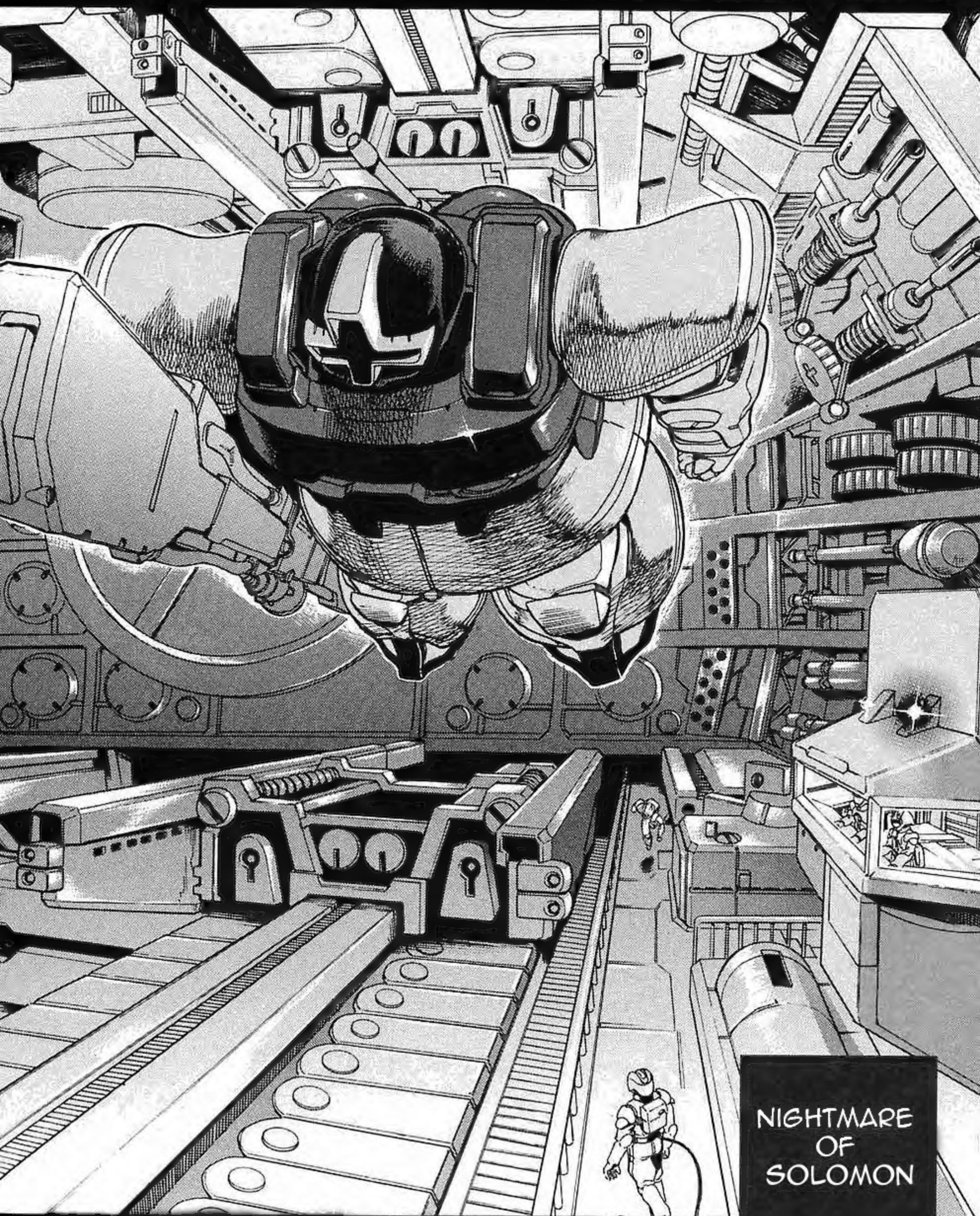


THE MS
GARRISON
HAS BEEN
PENETRATED!!!

A FEDERATION
FLEET HAS PASSED
THE 2ND BATTLE
LINE AND IS
ATTACKING THE
FALLBACK LINE!

INTERCEPT
THEM
WITH
SATELLITE
MISSILES!!

SOLOMON
WON'T FALL
SO EASILY...



NIGHTMARE
OF
SOLOMON

***"NIGHTMARE OF SOLOMON" PAYS TRIBUTE TO THE PS2 GAME "MSG:ENCOUNTERS IN SPACE," AND WAS FEATURED IN "GUNDAM GAME ACES" IN THE 10/2003 ISSUE OF "GUNDAM ACE."



ROGER
THAT!

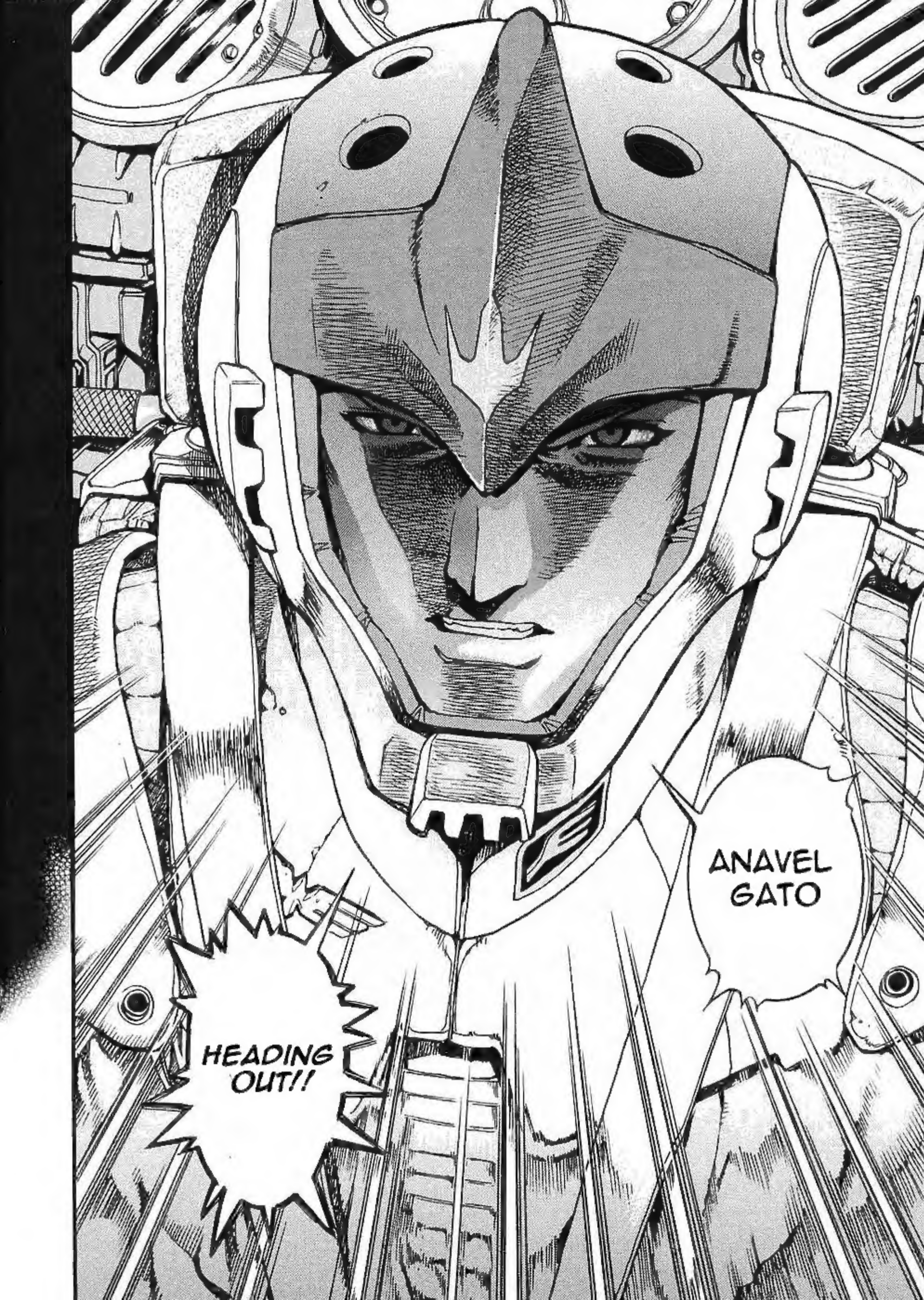
LIEUT.
GATO,
PLEASE
LAUNCH!!

FIELD OF
VISION CLEAR!!
RICK DOM IS
READY FOR
TAKE OFF!

BOOM

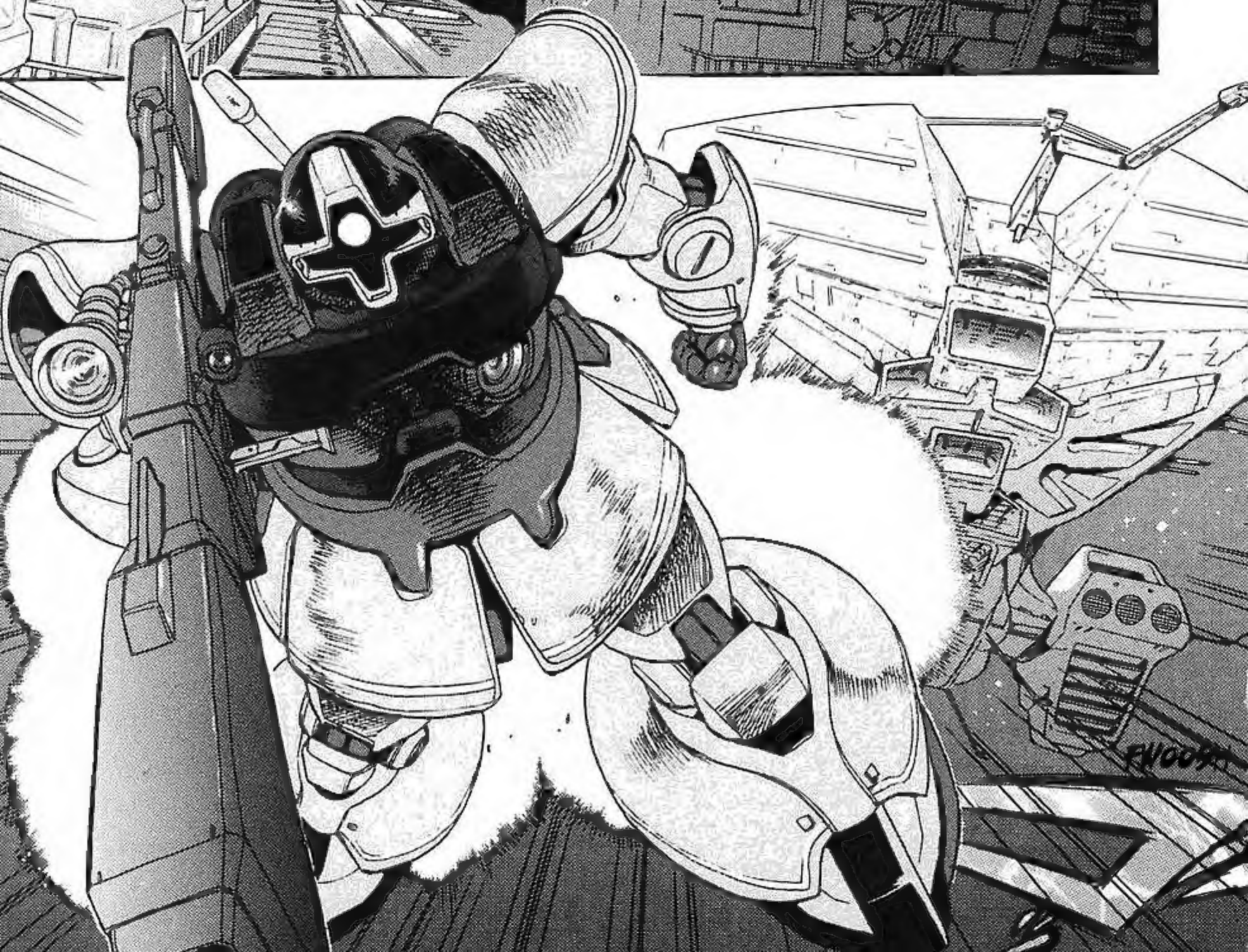
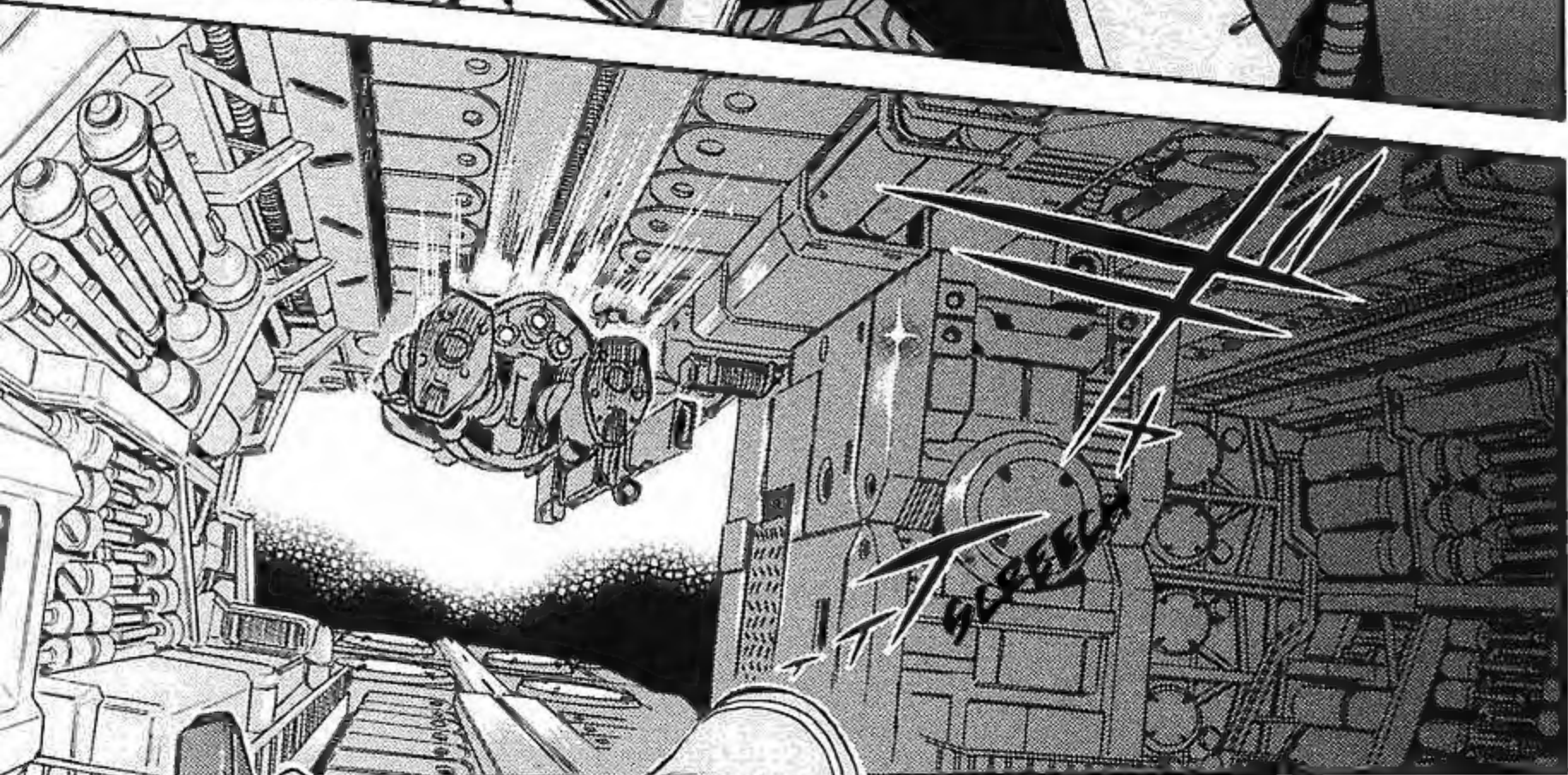
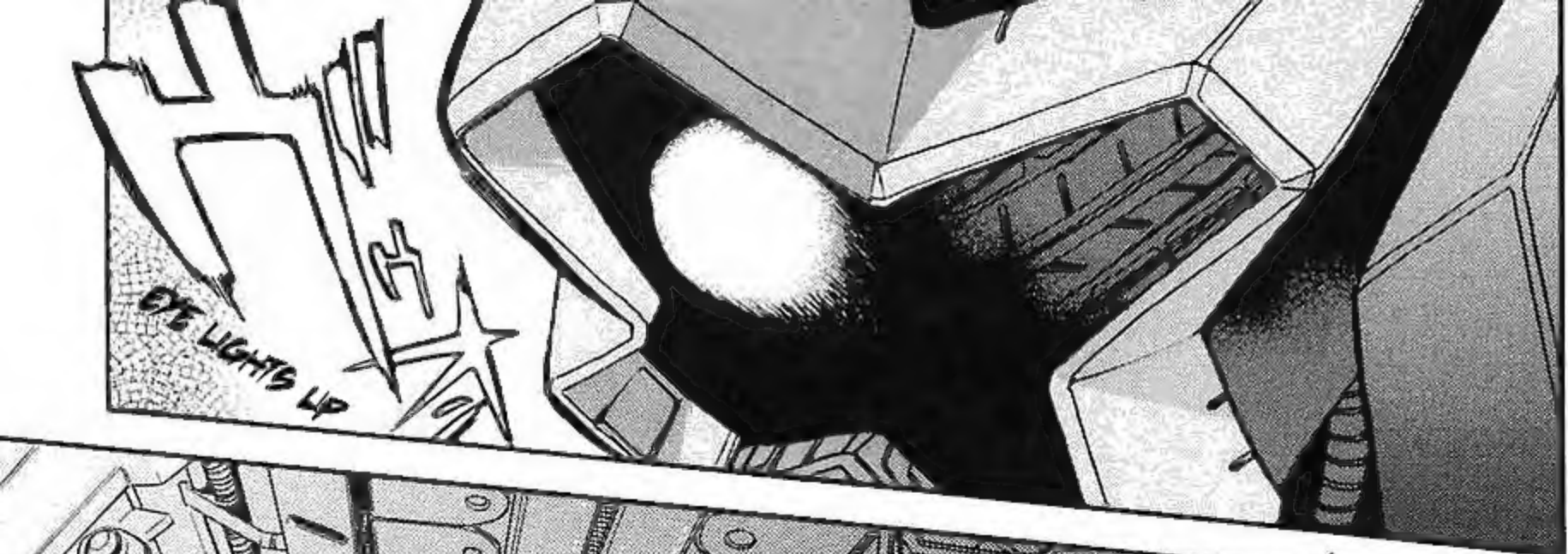
BOOM

POW



ANAVEL
GATO

HEADING
OUT!!



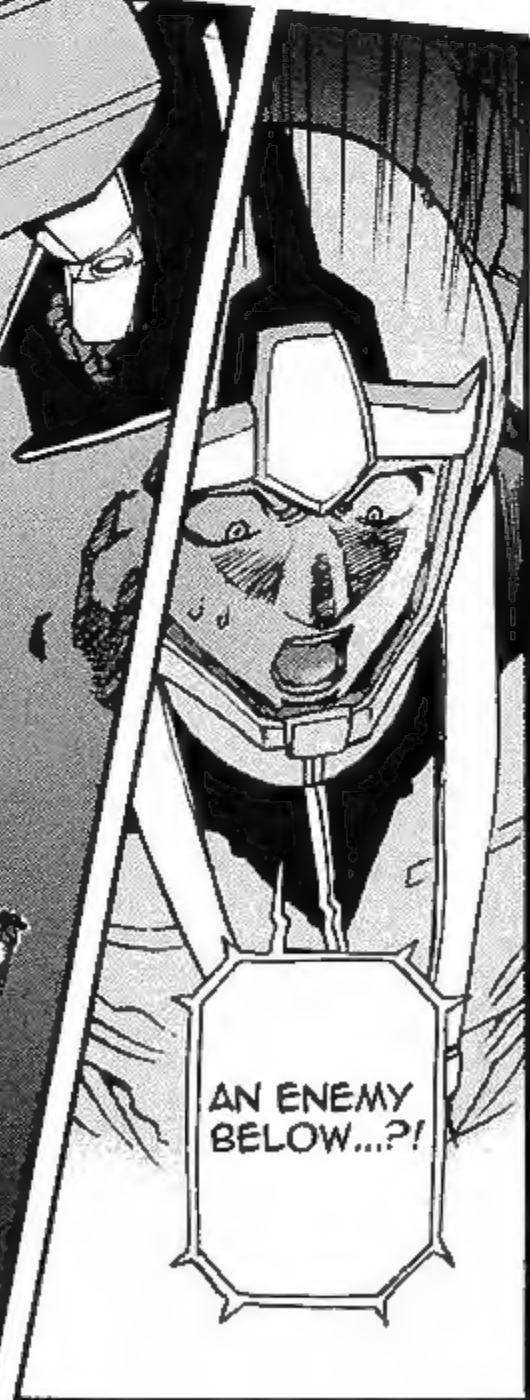
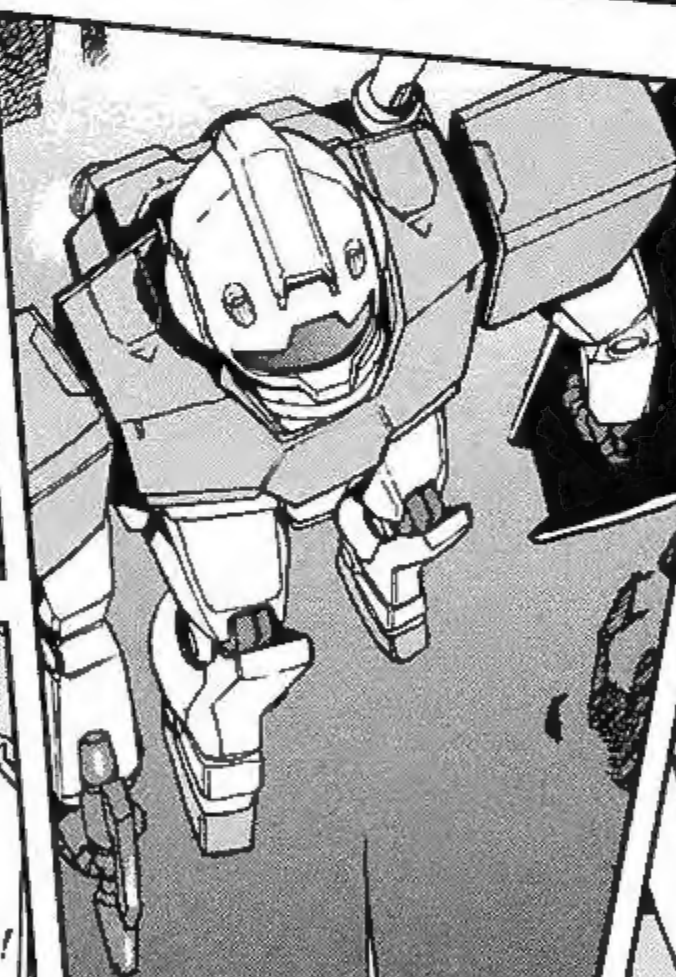


FEDERATION
SCUM!!

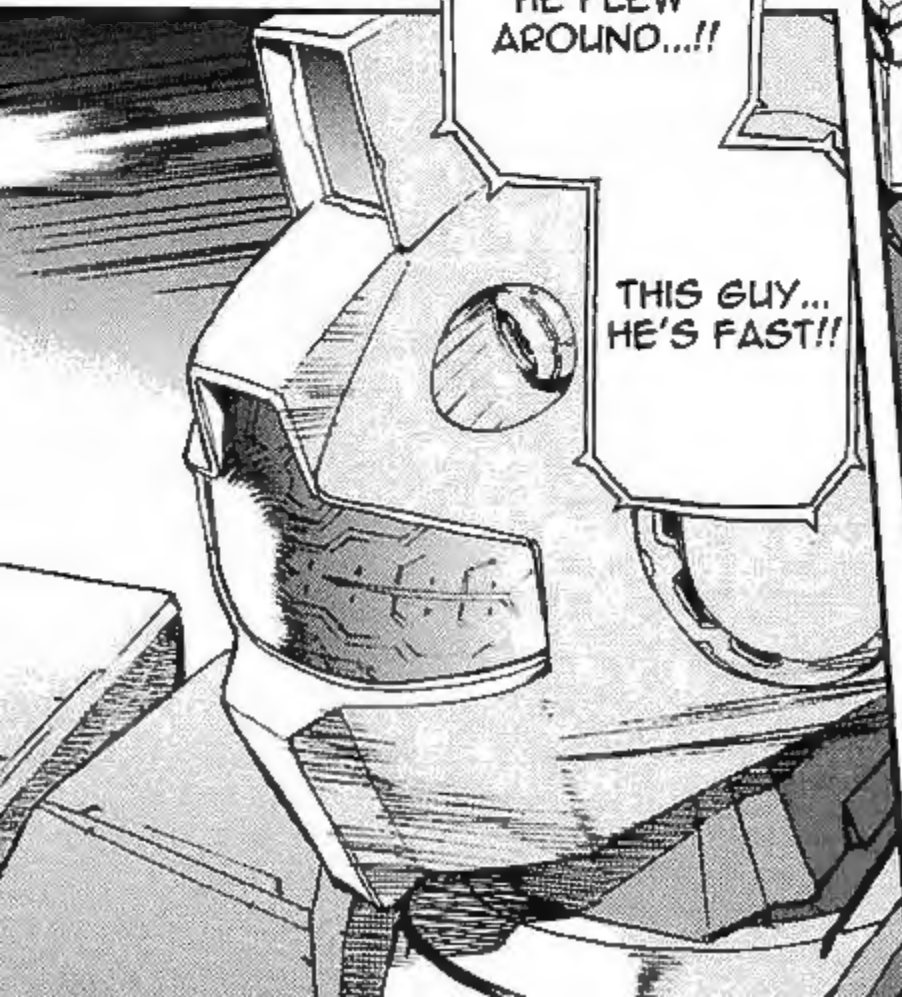
I WON'T
LET YOU-!!



IS IT
AN MS?!
HE FLEW
AROUND...!!



AN ENEMY
BELOW...?!



THIS GUY...
HE'S FAST!!

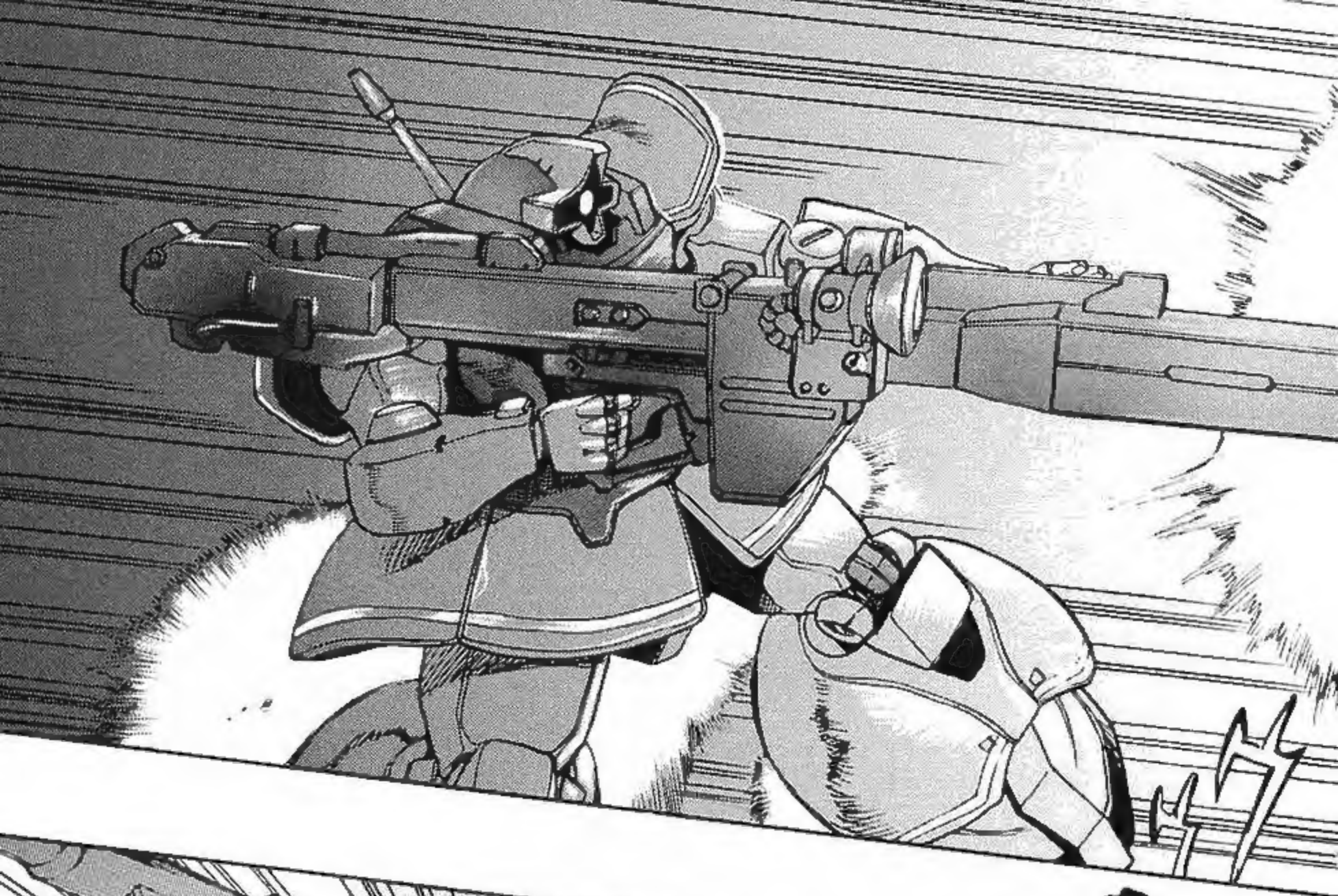


BSSHL

UWAAAA

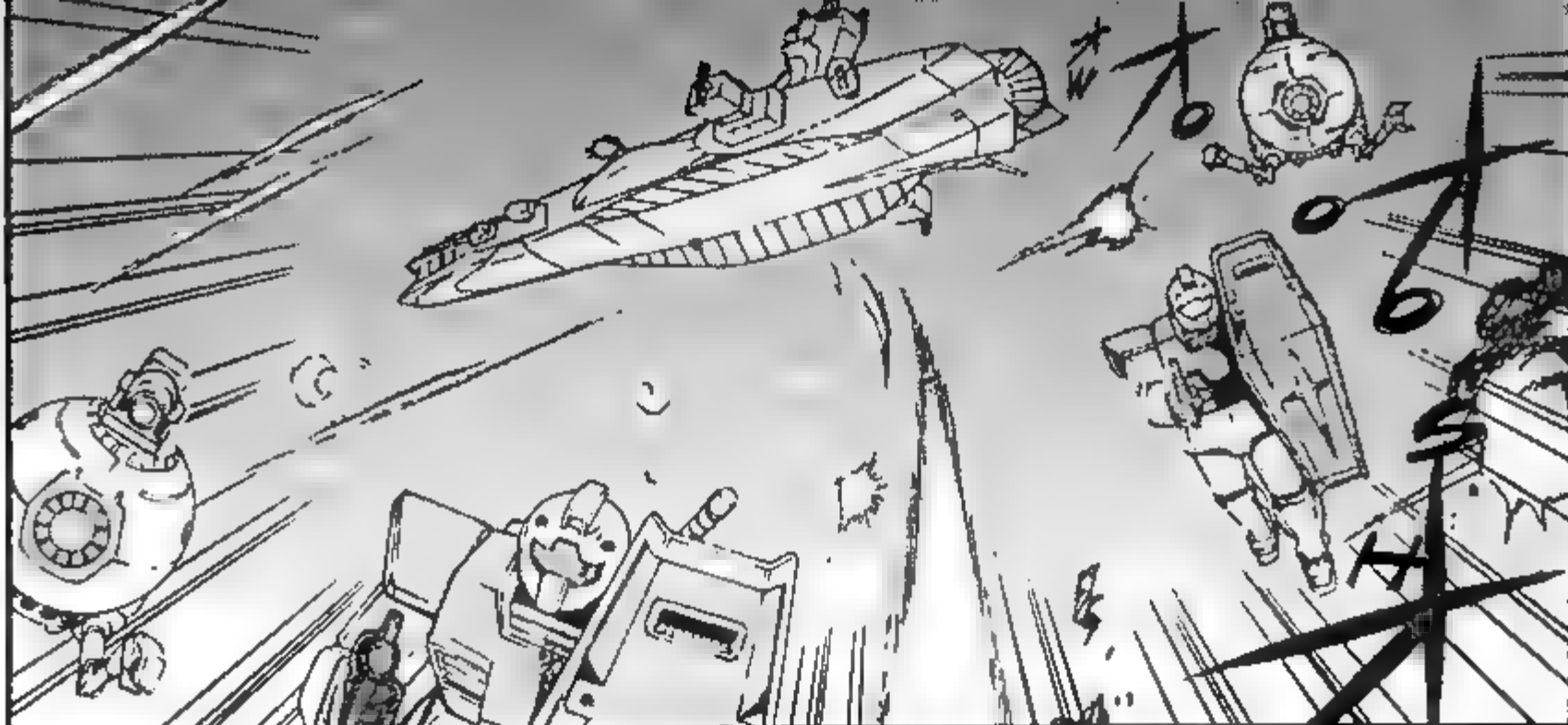
AMATEUR-!!

UH...



SHOWING YOUR
BACK ON
THE ENEMY
DURING BATTLE...

YOU'RE A
DISGRACE!!

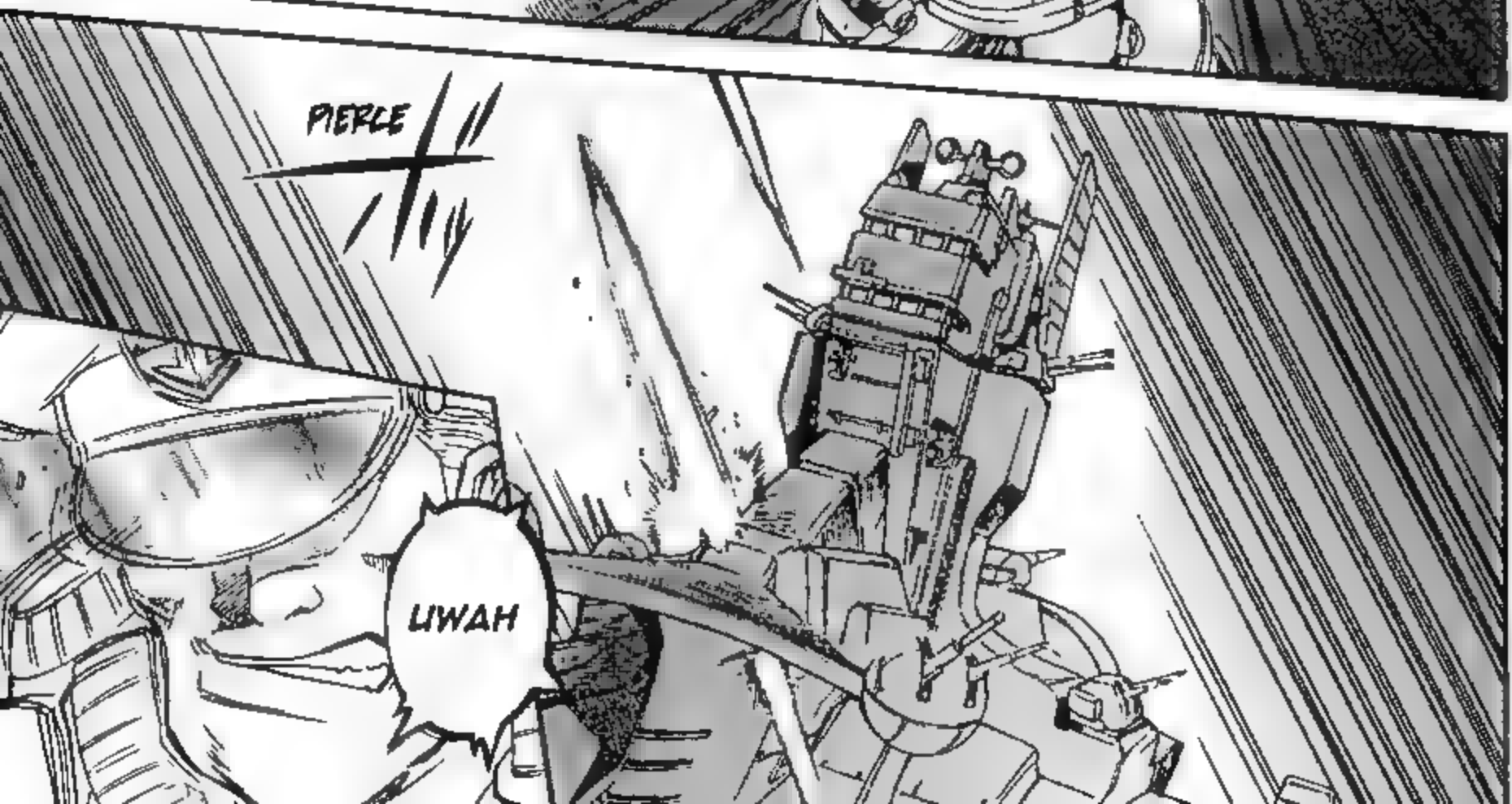


I WON'T LET
YOU SWINE...



SLASH

DESTROY
SOLOMON!!





IT'S ONLY
ONE

I IS
THIS A

NIGHTMARE?!

BANG





SINCE THEN...ANAVEL GATO
CAME TO BE KNOWN AS
THE NIGHTMARE OF SOLOMON.
IT BECAME A NAME
FEARED BY MANY.



WE'VE
CONFIRMED
A SIGNAL
FLARE FOR
WITHDRAWAL
FROM
SOLOMON!!

GATO'S UNIT
HAS LANDED!

THIS
DOLOW
IS TO
RETREAT.



WE'LL HAVE OUR
REVENGE AT
ABAOA QU.

GOD...

DAMN IT...

HIS EXCELLENCY
DOZLE DIED?!
IS THAT
CONFIRMED?!

FOOTSTEPS

FOOTSTEPS

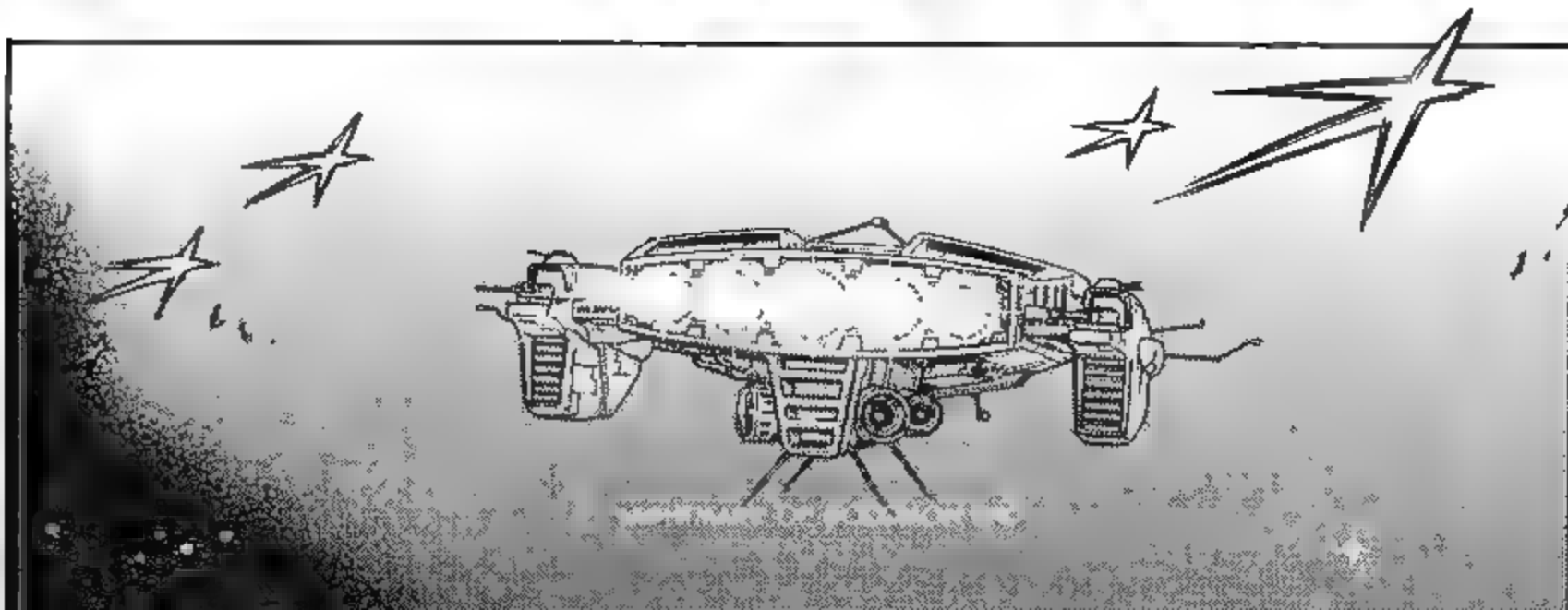


THAT'S RIGHT.
HIS EXCELLENCY
GIHREN IS
PREPARING NEW
WEAPONS.

THE NEW
MODEL
GELGOOGS
ARE ALSO
BEING
DEPLOYED.

WE WILL MOST
CERTAINLY
AVENGE HIS
EXCELLENCY...

Y...YES.
WE RECEIVED
WORD NOT
TOO LONG AGO.



MOBILE SUIT GUNDAM

Side Story

FROM PLACE BEYOND THE BLAZE—if—

comic	Masato Natsumoto
the Origin	Hajime Yatate Yoshiyuki Tomino
scenario	Tomohiro Chiba (STUDIO ORPHEE)
producers	Hiro Inagaki (BANDAI) Yoshitaka Goto (BANDAI) Satoshi Oono (BANDAI)
director	Masahiko Tokushima (BEC)
assist	Natsumi Sakae Esuno Shouko Toda Ritsuka Amane Makoto Haraguchi Akiko Kurikawa
text	Makoto Ishii
cooperator	Koujiro Nakamura (STUDIO ORPHEE) Akiyuki Okazaki SUNRISE INC.
designer	Akihito Sumiyoshi (fake graphics) Eiichiro Izumi (fake graphics)
editor	Hiroyuki Ando Shizuko Yamada



お祝いメッセージ3

逢坂浩司

祝!! 3巻め

PROFILE

おうさかひろし／1963年大阪出身。

・アニメーション制作「機動戦士

ガンダム」(キャラクターデザイン)●

機動戦士ガンダム(キャラクター

デザイン)●機動戦士ガンダム(

キャラクターデザイン・制作画監督)●

機動戦士ガンダム(キャラクター

デザイン)●機動戦士ガンダム(

キャラクターデザイン)●機動戦士

ガンダム(キャラクターデザイン)●

機動戦士ガンダム(キャラクター

デザイン)●機動戦士ガンダム(

キャラクターデザイン)●機動戦士

ガンダム(キャラクターデザイン)●

機動戦士ガンダム(キャラクター

デザイン)●機動戦士ガンダム(

キャラクターデザイン)●機動戦士



読者として楽しんだ。全体の大きな流れを知っているからこそ、小説とは異なる流れに興奮しながら読んでいた。

特に僕が注目していたのは、ガンキャノン隊の三人と、マレットの三人の部下たちのことだ。この六人のキャラクターたちに命名するという栄誉を頂いたのは実は僕であり、だから彼らのことがすごく気になっていたのだ。

漫画版では六人ともが十分に活躍し、一年戦争を生き残ってくれた。名付け親として“こんなに嬉しいことはない”という思いだった。

しかし漫画版にはまだ続きがあった。それが本書「第3巻if」である。

もしもルースが生きていれば……、そして、ア・バオア・クー戦へ参加していたとすれば……。そんな架空の物語が描かれている。

僕も小説版でルースを死なせた。一世一代の大舞台を用意し、カッコよく散華させたつもりだ。でも、やっぱりどこかで生きていて欲しいという想いがあったから、ルースの“死”を明確には描かなかった。

そんな心の引っ掛かりを、漫画版ifは吹き飛ばしてくれた。全てを読み終えたとき、僕は晴れ晴れとした気持ちになることができたのだった。

今回、このメッセージを書く機会を頂いて、これで本当に「宇宙、閃光の果てに…」が終わるのだなあとしみじみ感じている。

夏元先生、本当にお疲れさまでした。そして、ありがとうございました。



宮本一毅

PROFILE

ミヤモトカズキ／「ガンダムエース」誌で行われた“ガンダム小説大賞”で大賞を受賞。その後、小説版『機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに…』を執筆。ずっとガンダムの一ファンをやっていたが、十分、元は取れたなあ、なんて思う不屈者です。

『機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに…』は、ガンダム四号機、五号機というかつてからあった設定を元にゲームが製作され、さらに漫画化、小説化へとメディアミックス展開がなされるという作品だった。その漫画版を担当されたのが夏元先生であり、小説版を担当させてもらったのが僕だった。

夏元先生にお会いしたのは一度きり、バンダイの会議室における打ち合わせのときだ。先生はもう覚えてらっしゃらないだろうが、僕のようなド新人にも丁寧に挨拶してくださって、僕は恐縮するやら戸惑うやらで、そのくせ内心では、ここでサインをねだったら怒られるだろうか、などと考えたりもしていたのである（もちろん大人の判断で、サインのことは胸に秘めておきました）。

さて、いざ小説版を執筆すると決まったとき、僕のところに夏元先生が描かれた漫画原稿のコピーが送られてきた。

そして僕は、絵の力というものを思い知らされた。僕が何行も費やして表現しようとしている、キャラクターの表情、モビルスーツの迫力、戦闘の緊迫感、そんなものがたった一コマで描かれてしまっている。

降参したい気分だったが、降参している場合ではなかった。夏元先生の漫画版に負けない作品を書かなくてはならない。

自分でも無謀だったとは思うが、僕は夏元先生の漫画版をライバルだと思って、小説版を執筆した。

とは言っても漫画にはどうしても勝てない部分がある。だから僕は、小説版では小説ならではの長所を活かすことを心掛けた。戦闘シーンでは駆け引きの要素を多く含めるようにし、何より全編を通じて、キャラクターたちの心情描写に力を入れた。

その結果がどうだったかについては、読者のみなさんの判断に委ねるしかなかったりするのだが、夏元先生の漫画版に僕の小説版を押し上げてもらったということは、紛れもない事実だ。

小説が書き上がってからは、僕も夏元先生の漫画版を一

■ 2003年9月発売「ガンダムゲームエース」掲載の「宇宙、閃光の果てに…」短編小説版「煙草とレベル7の日」トビラ用イラスト。「煙草とレベル7の日」は、ルースとフォルドが宇宙戦仕様の新型モビルスーツに搭乗するべく、北米にある地球連邦軍のモビルスーツ開発施設のオーガスタ基地にて、シミュレーション訓練にはげむ日々を描いたオリジナル短編小説。

■～■ 2003年10月発売小説版『機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに…』（角川スニーカー文庫として小社より発売中）用挿絵

RX-78-4 ガンダム4号機 (Bstバージョン)

FRONT

G04の機動性を向上させるショルダーユニットを装着した高機動での活動が可能な状態。活動時間を延長するためのプロペラントタンクが、ランドセル下部に取り付けられている。追加されたパーツの構造は、G04とG05ともに共通のもの。

SPEC

頭頂高/18.0m

本体重量/42.6t

全装備重量/80.2t(不明)

ジェネレーター出力/1550kw

スラスター推力/7万500kg

装甲材質/ルナ・チタニウム

武装(■) / 頭部バルカン砲×2

ハンド・ビーム・ガン×2

ビーム・サーベル×2

武装(手持ち) / ハイパー・ビーム・ライフル

ハイパー・バズーカ

メガ・ビーム・ランチャー

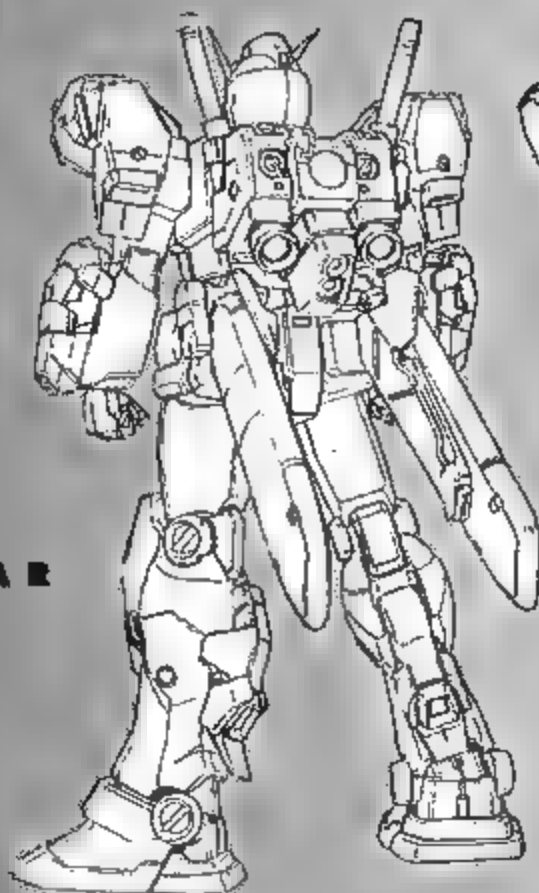
メカニックギャラリーの最後を飾るのは、1巻と2巻の本編には登場しなかった、幻のガンダム4号機(以下G04)のフル装備形態を紹介していこう。

メガ・ビーム・ランチャー装備時

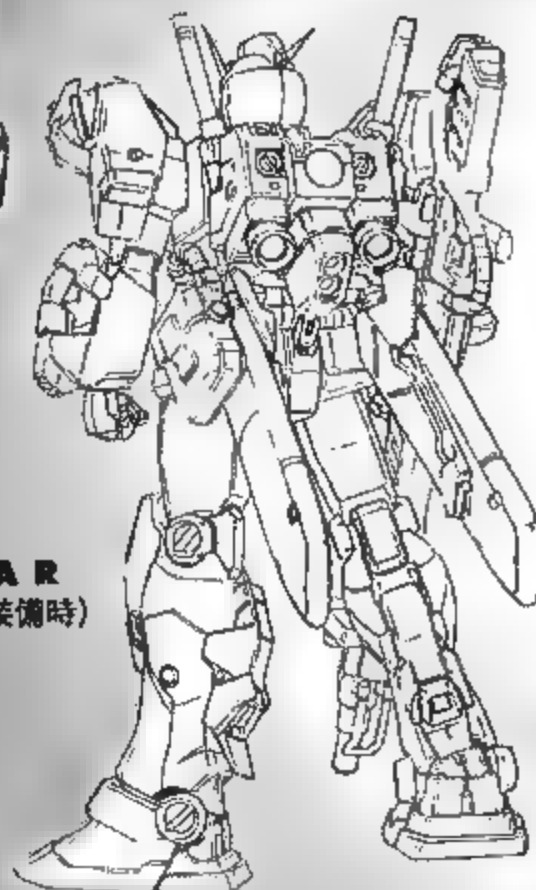


劇中には正伝、IIの両方に登場することがなかった、ショルダーユニットを装備しメガ・ビーム・ランチャーを構えるG04。カトキ氏がポーズ案として描いたものである。

REAR



REAR
(フル装備時)



宇宙世紀の歴史において、G04はア・バオア・クーでの一年戦争の最終決戦を目前に控えた宇宙世紀0079年12月26日、月周辺の暗礁空域においてメガ・ビーム・ランチャーを発射する。この際に、不安定だったメガ・ビーム・ランチャーのエネルギーバックが爆発し、その影響でG04は大破。パイロットも死亡し、機体も使用不能となってしまふ。その結果、ア・バオア・クーへ攻め入るための橋頭堡となったコンペイトウで受領するはずの増加ユニットを装備することなく、歴史の闇に消えていった。

しかし、if編では、G04は大破しなかったという、"もしも"の状況が描かれ、コンペイトウにてショルダーユニットを装備したG04とG05は、ア・バオア・クーでの最終決戦に臨むことになる。その後兵器として不安定なメガ・ビーム・ランチャーは使用されなかったため、G04のフル装備状態が劇中に登場することはないまま、終戦となってしまったのだ。そうした意味では、G04のショルダーユニット&メガ・ビーム・ランチャーを組み合わせたフル装備状態は、設定画でのみ存在する、幻の形態と言ってもいいだろう。

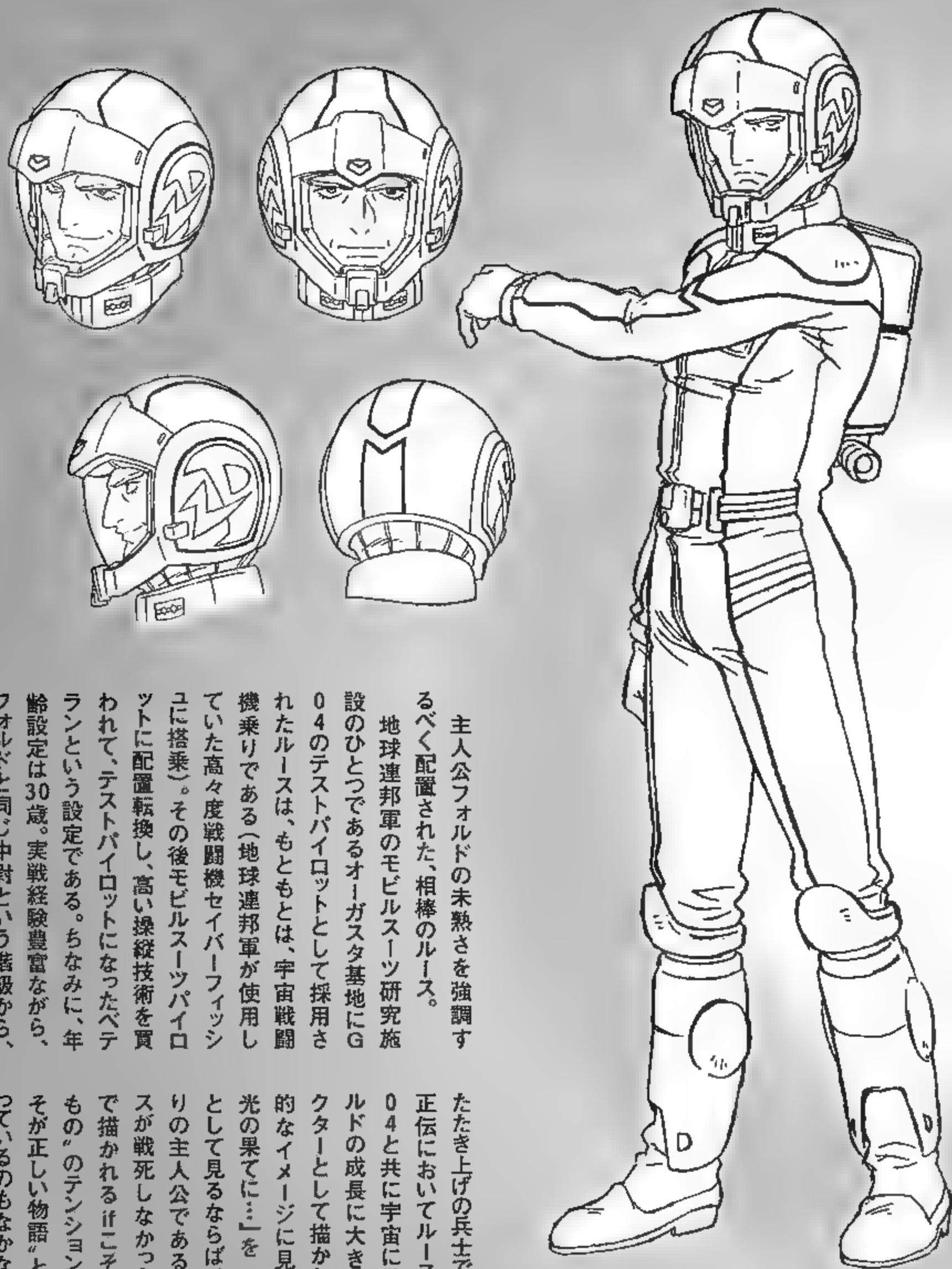
このコーナーでは、逢坂浩司氏がキャラクターデザインを担当した、
本編のレギュラーキャラのルースを初め、
ミュ、キルステイン艦長のキャラクター設定を紹介していく。

ルース・カッセル



ノーマルスーツデザイン

OVA「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」
に登場した、クリスと同じものを着用。クリス、フォルド、
ルースの3人ともオーガスタ基地のテストパイロット出
身のため、同じノーマルスーツを着用していると思われる。



ノーマルスーツ時

ルースのノーマルスーツは、G04のカラーリングに合わせた青を基調としたものとなっている。ヘルメットの側頭部には、パーソナルマーキングが施されている。

主人公フォルドの未熟さを強調するべく配置された、相棒のルース。

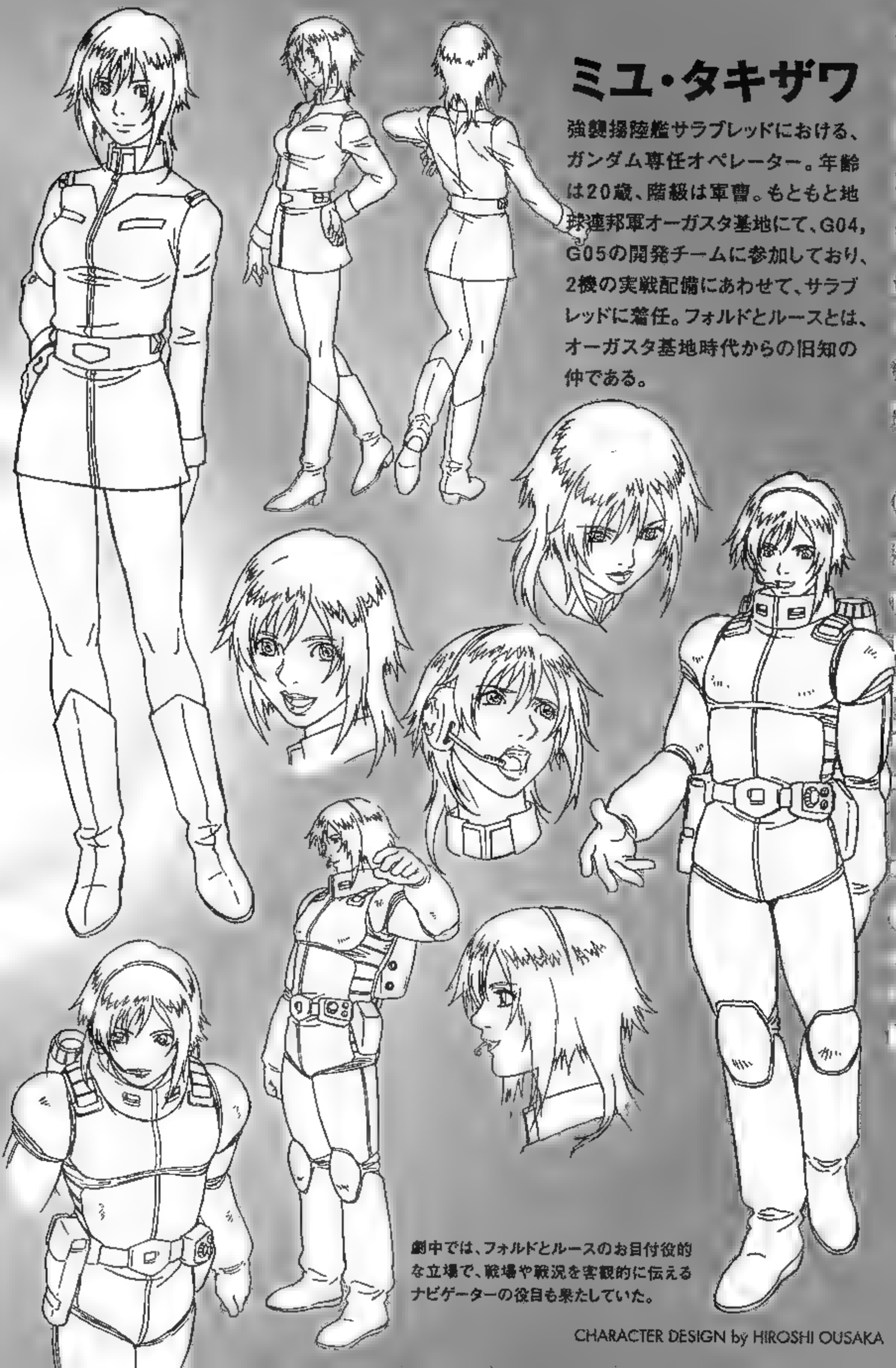
地球連邦軍のモビルスーツ研究施設のひとつであるオーガスタ基地にG04のテストパイロットとして採用されたルースは、もともととは、宇宙戦闘機乗りである（地球連邦軍が使用していた高々度戦闘機セイバーフィッシュに搭乗）。その後モビルスーツパイロットに配置転換し、高い操縦技術を買われて、テストパイロットになったベテランという設定である。ちなみに、年齢設定は30歳。実戦経験豊富ながら、フォルドと同じ中尉という階級から、

たたき上げの兵士であることがわかる。

正伝においてルースは、物語中盤でG04と共に宇宙に散り、その後のフォルドの成長に大きく貢献するキャラクターとして描かれているため、脇役的なイメージに見えるが、『宇宙、閃光の果てに…』を『相棒もの』の作品として見るならば、明らかにもうひとりの主人公である。そのためか、ルースが戦死しなかったシチュエーションで描かれるifこそが、本来の『相棒もの』のテンションを感じさせ、ifこそが正しい物語』と思わせる構成になっているのもなかなか興味深い。

ミュ・タキザワ

強襲揚陸艦サラブレッドにおける、ガンダム専任オペレーター。年齢は20歳、階級は軍曹。もともと地球連邦軍オーガスタ基地にて、G04、G05の開発チームに参加しており、2機の実戦配備にあわせて、サラブレッドに着任。フォルドとルースとは、オーガスタ基地時代からの旧知の仲である。



劇中では、フォルドとルースのお目付役的な立場で、戦場や戦況を客観的に伝えるナビゲーターの役目も果たしていた。

CHARACTER DESIGN by HIROSHI OUSAKA



キルスティン ・ロンバード

2機のガンダムを擁する、第16独立戦隊所属の強襲揚陸艦サラブレッドの艦長。62歳、階級は中佐。一年戦争開戦以前に連邦軍から退役していたが、ルウム戦役で息子を亡くしたことから、特例で戦線に復帰。ベテランとして経験豊富なため、特殊任務を負った第16独立戦隊において、旗艦であるサラブレッドの指揮をまかされている。



冷静な判断力と指揮能力の高さで、第16独立戦隊を引っ張る存在。フォールドたちに亡き息子の面影を重ねていた。

キャノン隊リーダー ウェスリー・ ナバーロ

冷静に仲間を気遣う性格でチームをまとめるリーダー。フォルドの生意気な態度にも冷静に対処する職人気質の人物。



サラブレッド所属 ガンキャノン隊

2機のガンダムの行動を補佐すべく、サラブレッドに配備された3機のガンキャノンで構成された小隊。ウェスリー・ナバーロの指揮のもと、先行して特殊任務を行うガンダムが、任務遂行をしやすいよう火力支援を行う。

ダリル・ボイド

C02に搭乗する無口で温厚なパイロット。周りの状況に振り回されることがなく、マイペースに職務を実行するタイプ。



カーク・ ウォルバーク

キャノン隊では、最も若いパイロット。仲間への気遣いが足りないフォルドの態度に不満を持っている。

Illustrated by MASATO NATSUMOTO



RX-77-2 ガンキャノン

連邦軍のモビルスーツ開発計画・V作戦において開発された、中距離支援用モビルスーツ。重装甲・重火力を持ち、近距離攻撃には向かないものの、火力と機動性のバランスの良さから重宝された。連邦軍の主力モビルスーツ・ジムの量産化以前に、少数が量産され実戦に参加。第16独立戦隊をはじめ、一部の部隊にガンキャノンのみの小隊が配備され、ア・バオア・クーの最終決戦などで活躍した。



サラブレッド所属の3機は、ガンダムと共に激戦に参加しながらも、1機も欠けることなく終戦を迎えている。彼らが、脇役に徹しながらも、いい腕を持ったパイロットであった証である。



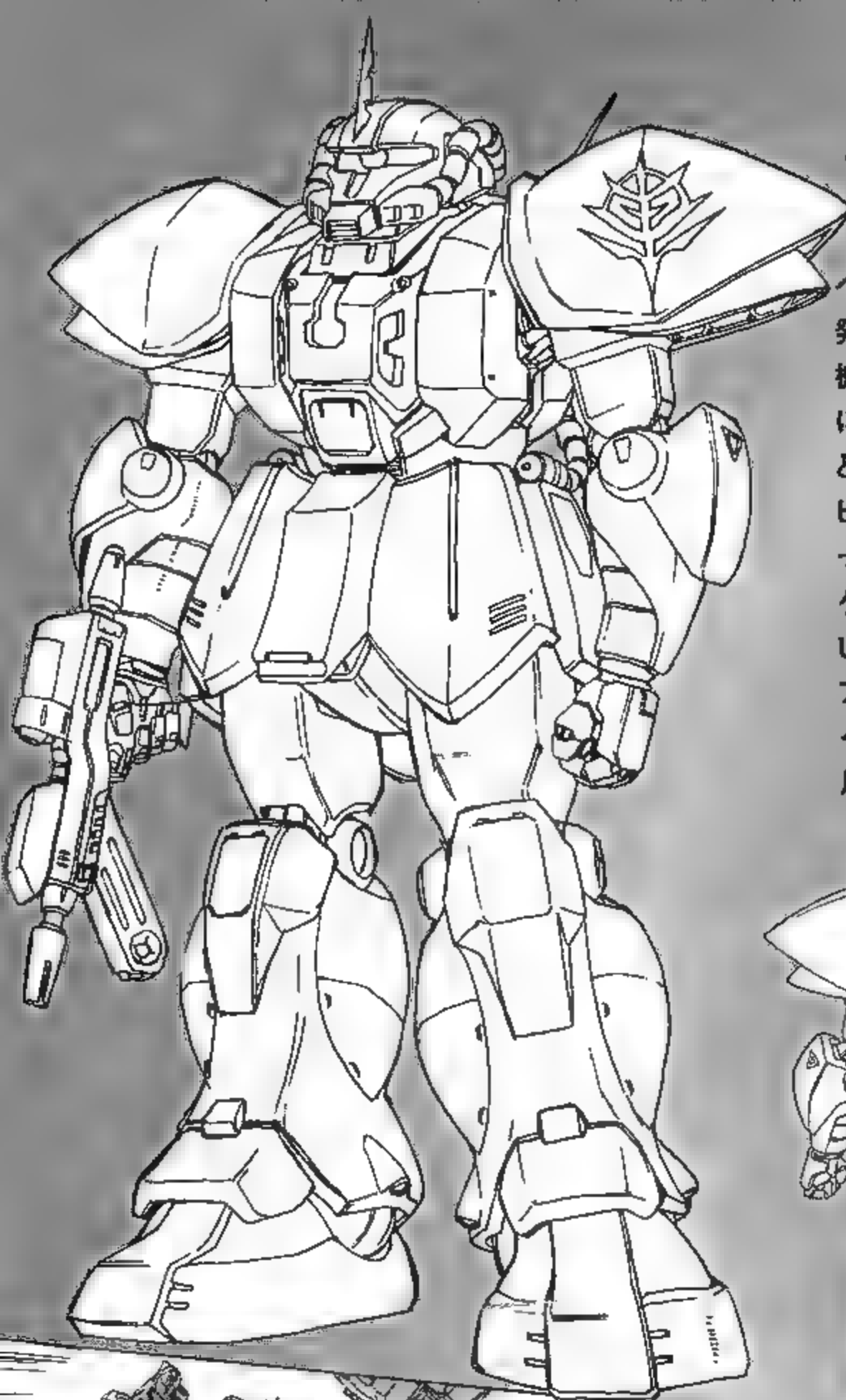
サラブレッド所属のガンキャノンには、C01、C02、C03の認識番号が与えられている。C01にはリーダーのウェスリー、C02にはダリル、C03にはカークがそれぞれ搭乗している。

マレット・サンギヌ

グラナダで開発されたモビルスーツのテストパイロットで構成された遊撃隊“マレット特戦隊”を率いる北欧系のモビルスーツパイロット。年齢は24歳で、階級は大尉。強い攻撃衝動を持ち、狙った獲物は逃がさないという執拗な性格の持ち主で、戦いと勝利のふたつの事象に執着しつづける。左耳には、母親の形見のピアスを付けており、それが唯一人間らしい部分なのかもしれない。

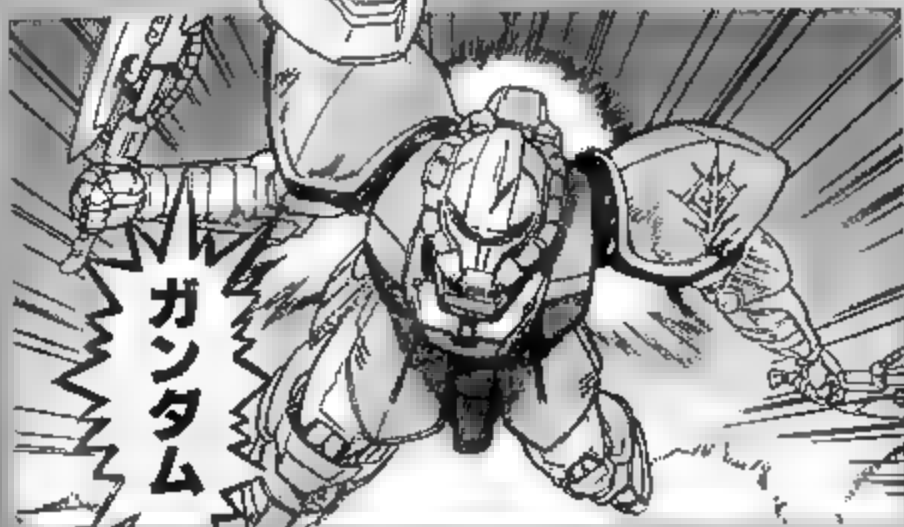
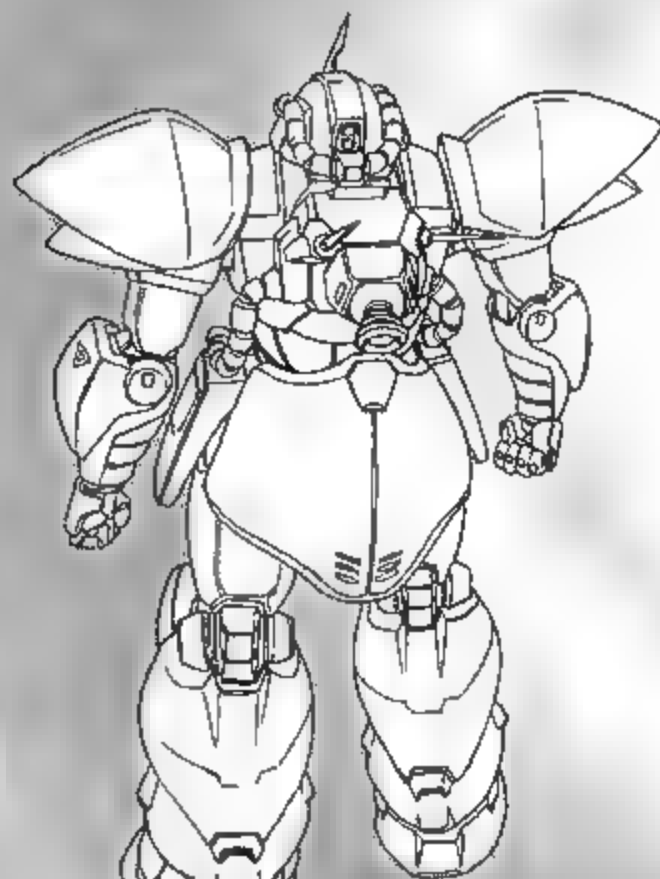


Illustrated by MASATO NATSUMOTO



MS-11 アクトザク

ベズン計画と呼ばれる、極秘兵器開発計画によって誕生した、ザクの後継機種。新技術が導入され、各部関節にはマグネット・コーティングを施すことで、高い機動性と運動性を獲得。また、ビーム兵器を使用することも可能となっており、最新鋭の量産モビルスーツ・ゲルググを凌駕する性能を発揮する。U.C.0087のグリプス戦争に登場するアナハイム製のモビルスーツ・マラサイ用の武装に技術が継承される、専用のビーム・ライフルを装備している。



武装は、ビーム・ライフルの他に専用ヒート・ホークを装備。また、劇中では、ゲルググ用に開発された、手持ち式のシールドを使用している。

マレット特戦隊

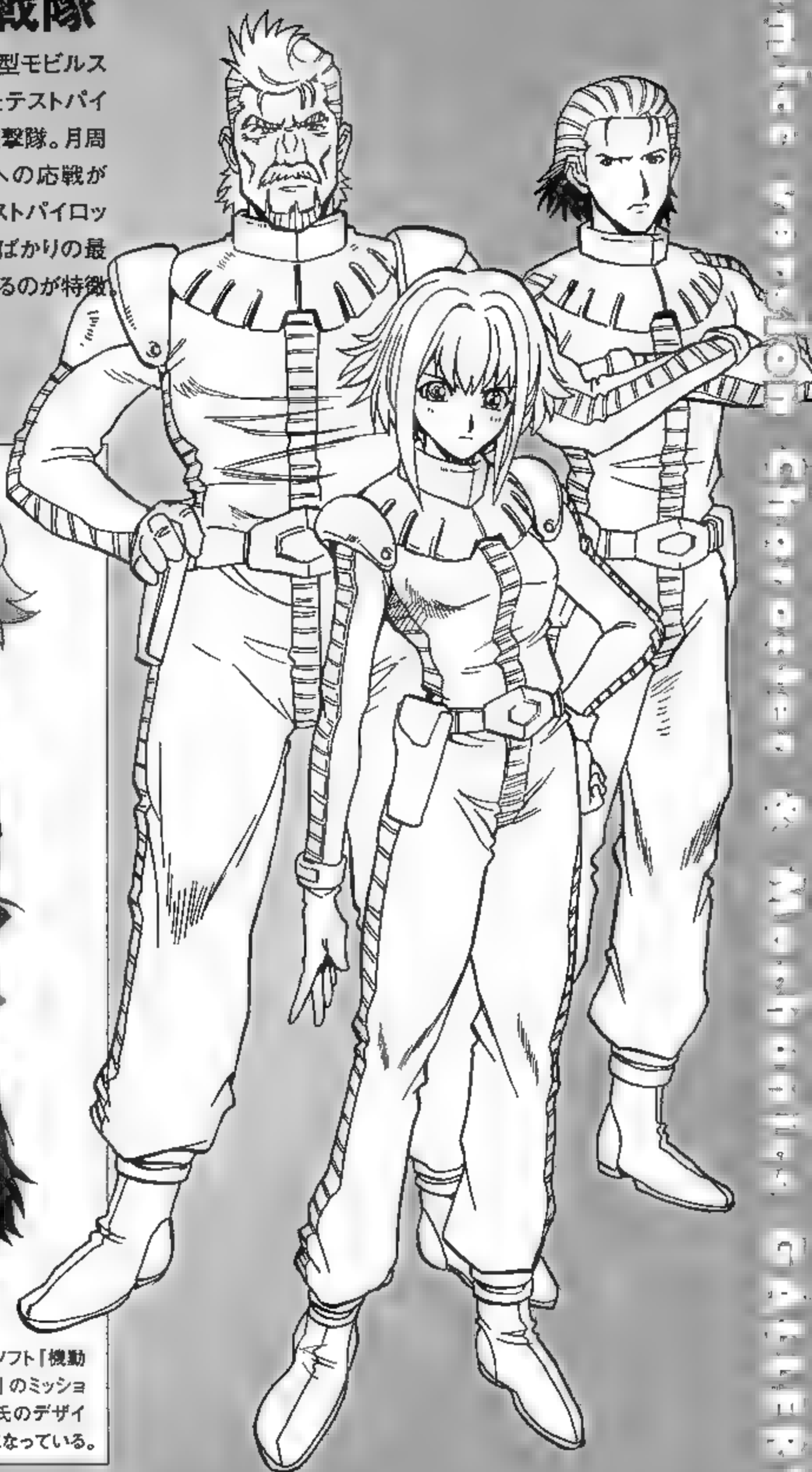
グラナダで行われていた新型モビルスーツの開発に参加していたテストパイロットによって構成された遊撃隊。月周辺に進軍してきた連邦軍への応戦が主な任務となっている。テストパイロットという立場から、完成したばかりの最新鋭の機体が配備されているのが特徴。

ORIGIN

Illustrated by HIROSHI OUSAKA



“ブレイステーション 2” 専用ソフト「機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙」のミッションモードに登場する逢坂浩司氏のデザインしたキャラクターがモチーフになっている。



Illustrated by MASATO NATSUMOTO

ユイマン・カーライル

ベテランパイロットとして、マレットの通っていた士官学校の教官を務めていたが、再び軍人として召還された。チーム内の調整役でもある。



リリア・フローベール

18歳という若さながら、高い操縦技術を持つ女性パイロット。しかし、性格的にやや気弱で、たびたびマレットの攻撃の対象となってしまう。



ギュスター・パイパー

マレット、リリアと同じテストパイロット出身。24歳。メンバーの中では、最も俗物的な性格で、自分の都合のいいように打算的に行動するタイプ。



ORIGIN

Illustrated by HIROKI KANNO



ドリームキャスト専用ソフト「ガンダムバトルオンライン」用に菅野宏紀氏がデザインしたキャラクターがモデルとなっている。ちなみにこのキャラはその後、ウィンドウズ用ネットワーク対戦ゲーム「ガンダムネットワークオペレーション」にも出演している。



ノルド・ランゲル

マレットの上官にあたる、グラナダ方面の艦隊司令官。階級は少将。良識派の軍人で、戦いが何も生み出さないことを理解しており、停戦に向けて前向きに行動をとる。

MS-09R-2

リック・ドム^{ツヴァイ}Ⅱ

モビルスーツの生産ラインを統一することで、機体の生産性と機能向上を図った、「統合整備計画」。この計画では、リック・ドムの性能向上も図られた。スラスター出力が向上し、行動時間の延長を考慮したプロペラントタンクの取り付けが可能となるなど、より扱いやすい機体へと改良された。マレット特戦隊においては、チーム内での連携を重視し、各機が装備違いで出撃している。

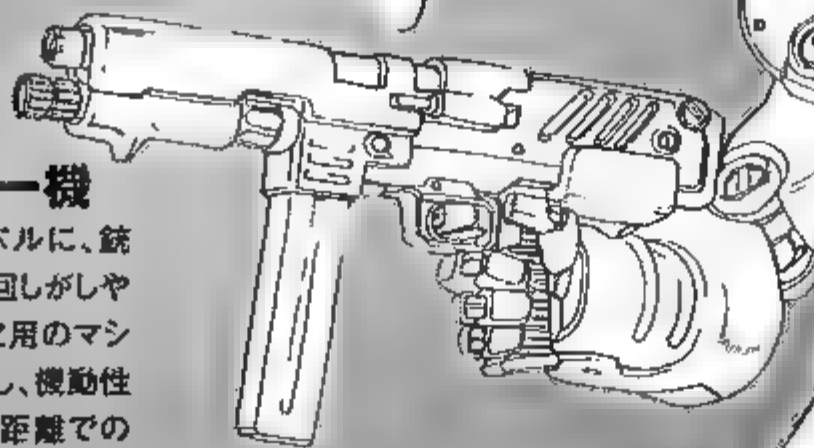
リリア機

遠距離からの攻撃支援を目的とし、ヒート・サーベルを取り外して、ジャイアント・バズを2本装備。ギュースター機やユイマン機、マレット機のサポートを行う装備となっている。



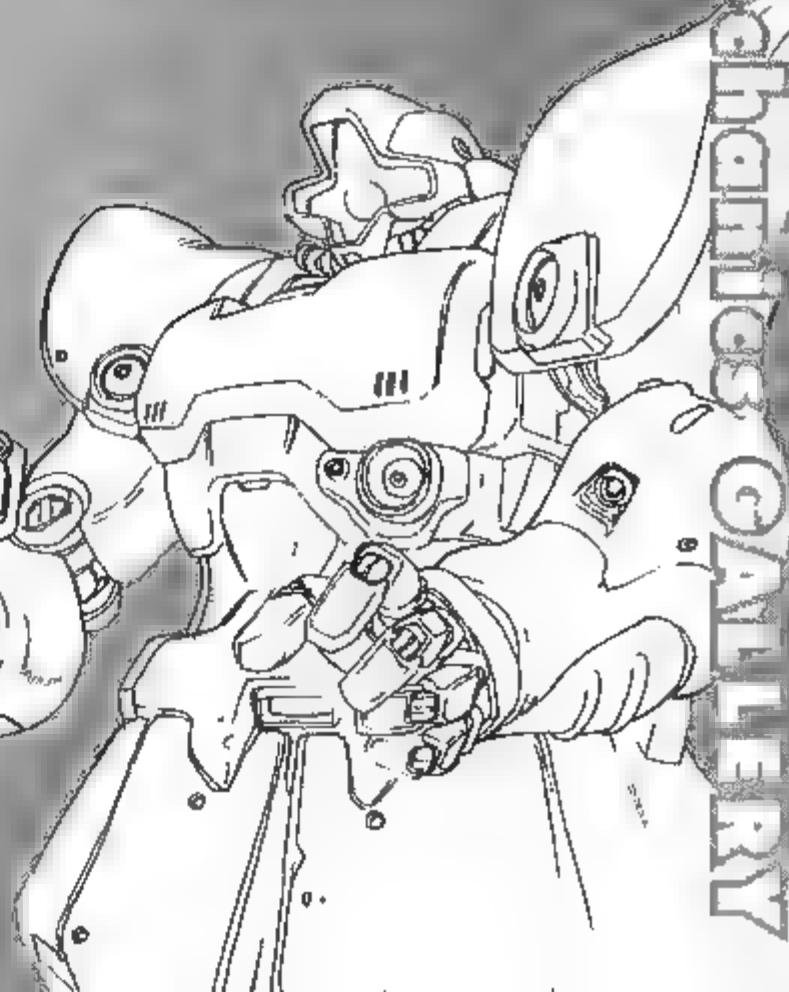
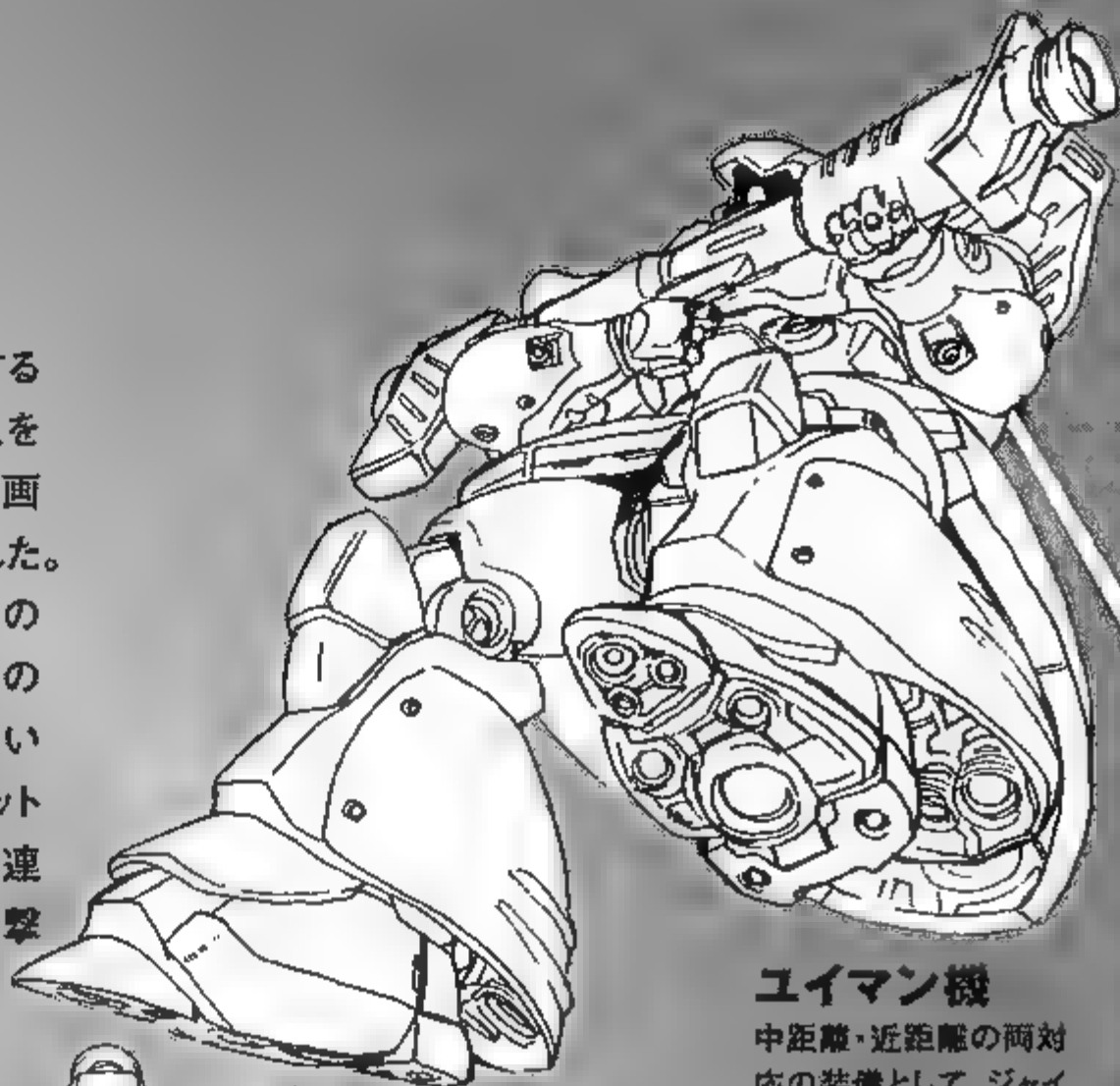
ギュースター機

ヒート・サーベルに、銃身が短く取り回しがしやすいザクⅡFZ用のマシンガン装備し、機動性を活かした近距離での攻撃に特化した装備。



ユイマン機

中距離・近距離の両対応の装備として、ジャイアント・バズとヒート・サーベルという、オーソドックスな武装を行っている。





MA-05 ビグロ

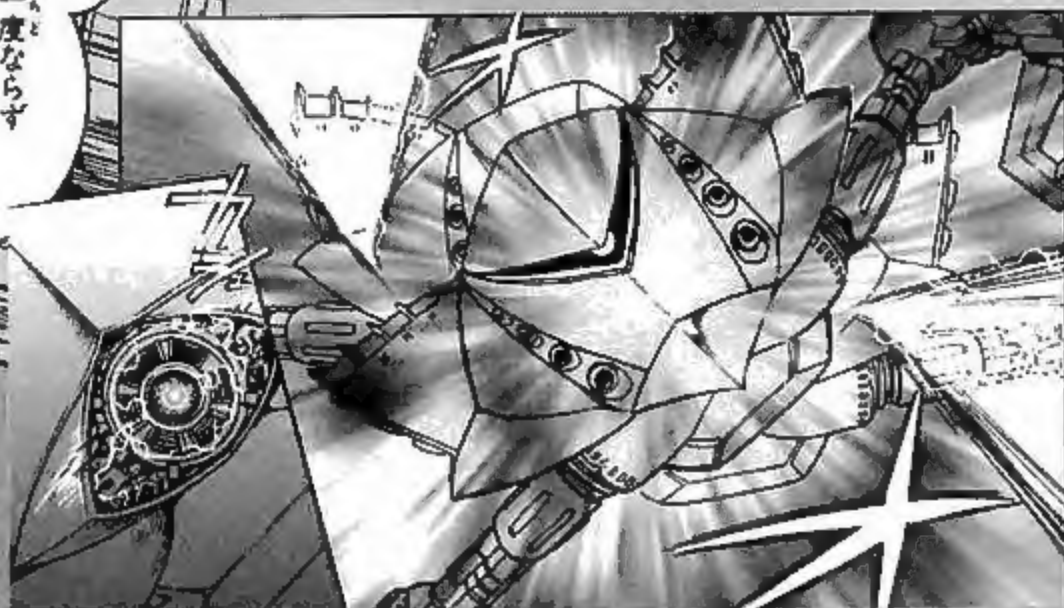
ジオン軍が開発した、一撃離脱を得意とする対艦攻撃に適した強襲用モビルアーマー。強力なパワーを発揮する大型スラスターを装備し、高い機動性を獲得。大型のクローと機首にメガ粒子砲を装備し、モビルスーツでは追従が不可能な移動速度を駆使して攻撃を行う。求められた性能が発揮されたため、一年戦争後半に複数機が生産され、一部がア・バオア・クーにて実戦配備されていた。

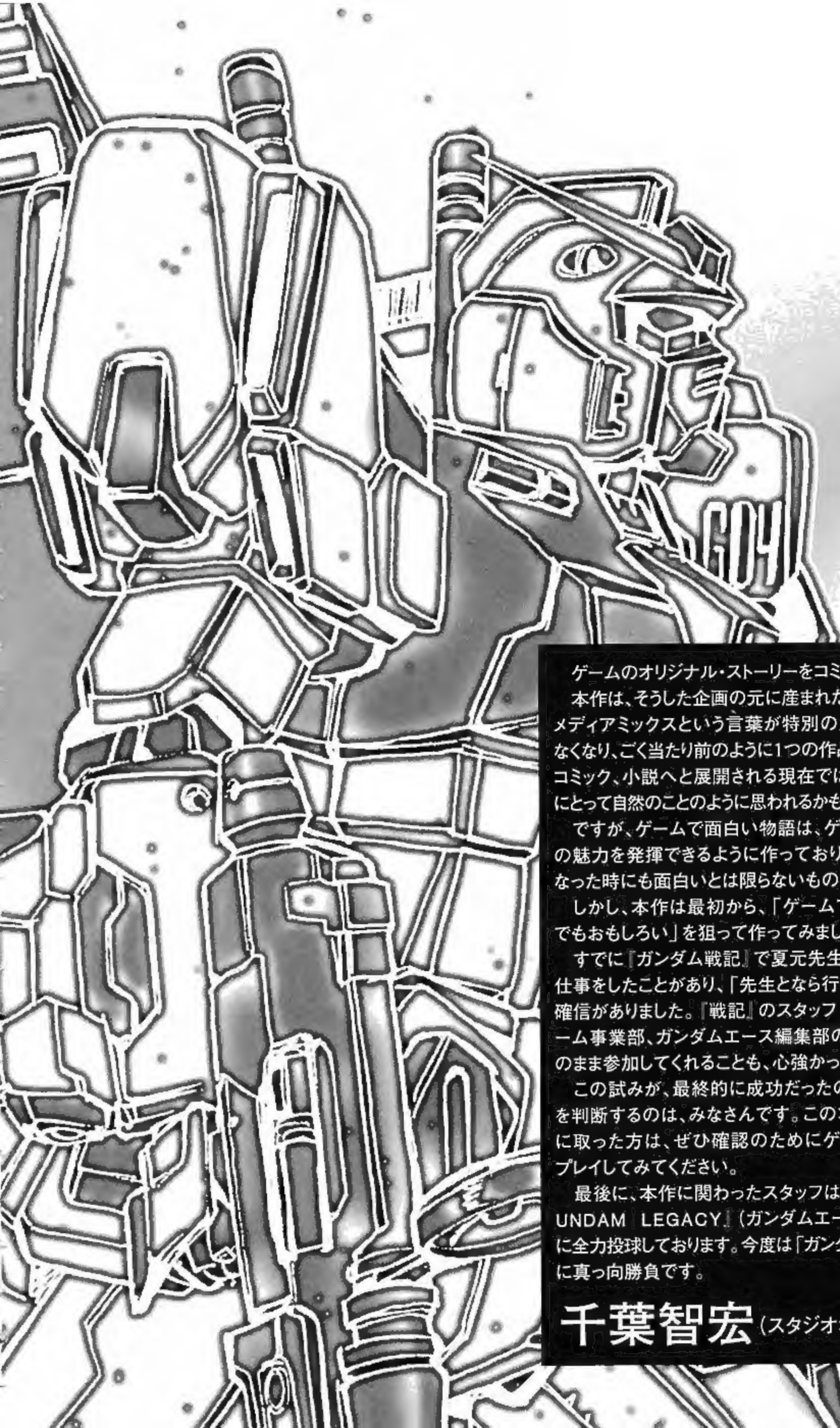
大型のクローと並ぶ最大の武器は、機首に配置された大型のメガ粒子砲。ビグロの巨体だからこそ搭載可能なこの兵器は、一撃で戦艦を撃沈することが可能だ。



パイロット グレンス・エスコット

ビグロの性能を十分に発揮することができた、数少ないモビルアーマーパイロット。元ネタは、パソコンゲームソフト「ガンダムタクティクス」に登場したビグロのパイロットをモデルにしている。





ゲームのオリジナル・ストーリーをコミックにする。本作は、そうした企画の元に産まれた作品です。メディアミックスという言葉が特別の意味を持たなくなり、ごく当たり前のように1つの作品がゲーム、コミック、小説へと展開される現在では、ユーザーにとって自然のことのようと思われるかもしれません。

ですが、ゲームで面白い物語は、ゲームで最大の魅力を発揮できるように作っており、コミックになった時にも面白いとは限らないものです。

しかし、本作は最初から、「ゲームでもコミックでもおもしろい」を狙って作ってみました。

すでに『ガンダム戦記』で夏元先生とは一緒に仕事をしたことがあり、「先生となら行ける」という確信がありました。『戦記』のスタッフ(バンダイゲーム事業部、ガンダムエース編集部の精鋭)がそのまま参加してくれることも、心強かったです。

この試みが、最終的に成功だったのか? それを判断するのは、みなさんです。このコミックを手にとった方は、ぜひ確認のためにゲームの方もプレイしてみてください。

最後に、本作に関わったスタッフは、新たに『GUNDAM LEGACY』(ガンダムエース連載中)に全力投球しております。今度は「ガンダムの歴史」に真っ向勝負です。

千葉智宏 (スタジオオルフェ)

小学生のときにファーストガンダムにハマって以来、夏元にとって『ガンダム』とは、この世界に入る原点であったような気がする。

純粹に一人のマニアとしてガンダムを見続けた自分が、まさか実際にガンダムに仕事として関わることになるとは思ってもよらないことだった。現実を描き始めて、新たにガンダムワールドの深さに驚き、膨大な資料の中に埋もれながらここまで来てしまった。

『ガンダム戦記』に始まり、『宇宙、閃光の果てに…』へと続いた道筋は自分なりに結構厳しく、泥沼に腰まで浸かりながらの作業でした。

でも、関わった全てのスタッフの方々の協力と助言が自分を支えてくれた結果がここにある気がする。本当に大勢の方にお世話になりました。そして、また次の作品へと続けてゆきましょう。

今やすっかりガンダムファンになった二人の息子とガンダムの話をする日々に、この先もガンダムが次の世代へと続く伝説となってゆくことが楽しみだ。

夏元雅人

Kadokawa Comics A

角川コミックス・エース

き どう せん し が い で ん
機動戦士ガンダム外伝
そ ら せん こう は い っ
宇宙、閃光の果てに…③if

著者
な つ も と ま さ と
夏元雅人

シナリオ/千葉智宏(スタジオオルフェ) 原作/矢立肇・富野由悠季

2005年1月26日初版発行

発行者
井上伸一郎

発行所
株式会社角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話/東京(03)3238-8530(営業)・(03)3238-8453(編集)
振替口座/00130-9-195208

装幀・デザイン
住吉昭人+fake graphics

印刷 製本
凸版印刷株式会社 株式会社コオトブックライン

初出/『ガンダムエース』'04年4月号～6月号
『ガンダムエース増刊 ガンダムゲームエース』'03年10月号



本書の無断複写・複製・転載を禁じます。落丁・乱丁本は、
ご面倒でも小社受注センター読者係宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。
この物語はフィクションであり、実在の人物・団体名とは
関係がございません。

2005 KADOKAWA SHOTEN, Printed in Japan

©Masato NATSUMOTO 2005
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2003